NES-W9-FRA

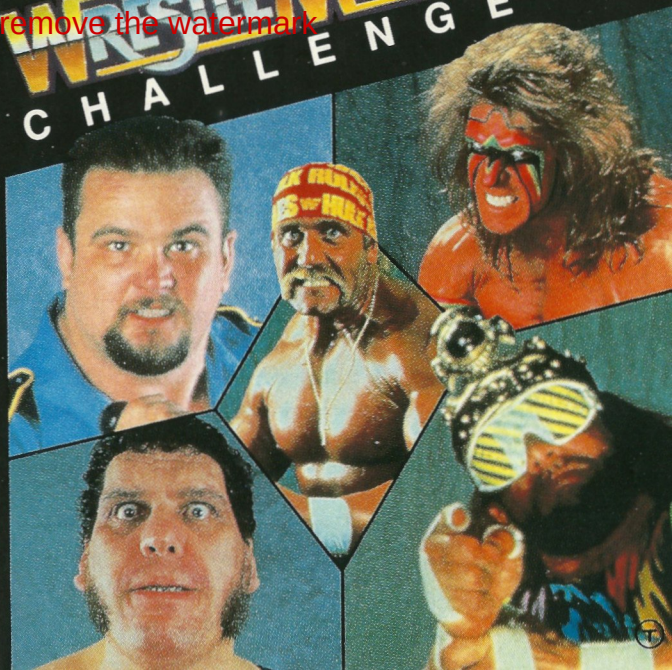
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

WWF WRESTLEMANIA® CHALLENGE

INSTRUCTIONS

MANUEL D'INSTRUCTION

HANDLEIDING VIDEOSPEL



Licensed by Nintendo for play on the

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Acclaim®
entertainment, inc.
Masters of the Game™

ARE YOU UP TO THE CHALLENGE?

Are you ready to take on eight of the most powerful and formidable wrestlers the world has ever known?

Because they're ready to take *you* on!

Brutus "The Barber" Beefcake™ wants to send you to dreamland with his sleeperhold, after which you may be faced with a very "Rude Awakening" courtesy of Ravishing Rick Rude™. Big Boss Man™ and Andre the Giant™ are ready to hurl their massive bodies into action, while Hacksaw Jim Duggan™ has more crafty strategies at his disposal than you can shake a 2×4 at! And you won't believe the raw power and muscle behind mat superstars "Macho King" Randy Savage™, Ultimate Warrior™, and Hulk Hogan™!

No matter which way you play, all the excitement of WWF wrestling will be in your hands.

PRE-MATCH PREPARATION

LOADING

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the WWF WrestleMania Challenge™ cartridge as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® manual.
3. Turn the power switch ON.

To start, press the START BUTTON

TAKING THE WRESTLEMANIA CHALLENGE

WWF WrestleMania Challenge™ gives you eight exciting ways to wrestle.

Press the START BUTTON to reveal the SELECTION SCREEN.

Use the LEFT and RIGHT ARROWS to choose one of the following game variations:

- **One player vs. computer**
- **Player vs. player**
- **Two players vs. computer**

When the arrow on the screen is pointing to your selection, press the A or B Button.

ONE PLAYER VS. COMPUTER

There are four ways to take on the computer:

1. EIGHT-MAN TOURNAMENT

In this version, YOU take on all *eight* WWF superstars, one after another, starting with Brutus "The Barber" Beefcake.

2. ONE-ON-ONE ACTION

You pick the wrestler you want to be, then choose your opponent.

3. TAG TEAM ACTION

Here, you control both wrestlers in a tag team and take on a team selected by the computer.

4. SURVIVOR SERIES

You choose a three-man team to take on three computer-selected wrestlers in a challenging elimination bout. (See *Survivor Series Rules*, page 5.)

PLAYER VS. PLAYER

There are three ways to wrestle:

1. ONE-ON-ONE ACTION

Each player selects a WWF star and you face off in a standard match.

2. TAG TEAM ACTION

Each player chooses a pair of wrestlers for exciting two-on-two action.

3. SURVIVOR SERIES

Here, each player captains a three-man squad in a thrilling Survivor Series elimination bout. (See *Survivor Series Rules*.)

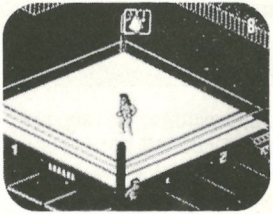
TWO PLAYERS VS. COMPUTER

In this challenging tournament, *both players join forces* to form a team that takes on four other super-charged WWF duos.

SURVIVOR SERIES® AND TAG TEAM MATCHES

SURVIVOR SERIES® RULES

This three-on-three competition takes the form of an elimination match: When one member of a team is pinned, he is eliminated from further competition. But the match then continues three-on-two. When another man is pinned he is eliminated, and so on. The bout continues until all members of one team are eliminated.



TAGGING IN AND OUT

When you're wrestling in a tag team or Survivor Series bout and you want to tag out to your partner, maneuver your man in the ring over to your team's corner. Then press the SELECT BUTTON.

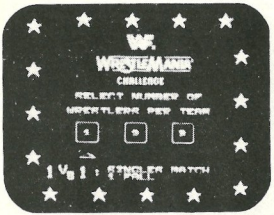
CHOOSING YOUR MATCH AND WRESTLERS

Once you've selected your game variation, you will be asked to choose your captain.

Use the LEFT and RIGHT ARROWS to cycle through your choice of captains. Lock in your choice by pressing the A or B BUTTON.

Then select the number of wrestlers per team. Use the LEFT and RIGHT ARROWS to choose either *one, two,* or *three* wrestlers per team. The selection screen will describe the type of match that will result from your choice.

When the arrow on the screen is pointing to your choice, press the A or B BUTTON.



If you are wrestling a tag team or Survivor Series match, you will then be asked to choose your teammates. Use the LEFT and RIGHT ARROWS to scroll through your choice of partners. Lock in your choice or choices by pressing the A or B BUTTON.

NOTE: *In player vs. player mode, players alternate choosing teammates.*

MOVING AROUND THE RING

To move around the ring, use the LEFT, RIGHT, UP and DOWN ARROWS. Pressing *in between* the arrows will allow you to move diagonally.

ATTACKING

Use the A and B BUTTONS to mount an attack on your opponent.

Tapping the A BUTTON will make your wrestler throw a punch.

Holding down the A BUTTON will result in a second kind of attack maneuver, either a kick, headbutt, big foot or face smash (see Performance Chart).

Two types of attacks are provided by the B BUTTON.

If you're **facing your opponent**, pushing the B BUTTON causes you to deliver a bodyslam (unless you're the Ultimate Warrior, in which case the move is a power throw).

Pressing the B BUTTON when you're **behind your opponent** results in a specialty move such as a suplex, chokehold, or atomic kneedrop (see Performance Chart).

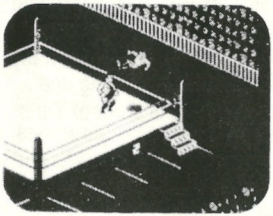
POWER MOVES

Most wrestlers have special "power moves" that are unleashed by *pressing the A and B BUTTONS together.*

CORNERPOST MOVES

To deliver a move from the top of the cornerpost:

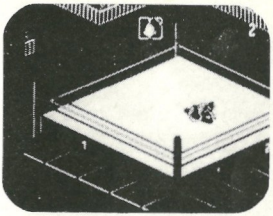
1. Maneuver your man to one of the four corners of the ring.
2. While pressing the appropriate DIRECTIONAL ARROW (LEFT for left cornerpost, UP for top cornerpost, and so on), *press A & B together.* Your wrestler will climb to the top of the cornerpost.



3. Once you're at the top, press the A BUTTON to unleash the fury of your cornerpost move on your opponent. If you're in a tag team match and want to attack your opponent's (out-of-ring) teammate from the top of the post, press the B BUTTON. If you want to attack your own partner (hey, loyalty isn't what it used to be!), press A and B together!

MOVING IN FOR THE PIN

Once you have your opponent down on the canvas, you can continue the attack or move in for the pin.

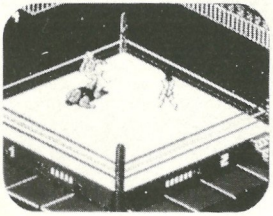


To attempt a pin, press the B BUTTON. A pinfall will only be successful if you've weakened your opponent enough so that he can't kick out.

NOTE: *For offensive moves or pin attempts while your opponent is down, you must have your wrestler positioned above your opponent's waist.*

KEEPING TRACK OF STRENGTH

The strength of each wrestler in the ring is indicated by two energy meters on the sides of the ring apron.



Each wrestler begins the match with his meter completely red. As energy is used up in the match, the meter turns from red to white. Avoiding your opponent and resting will allow you to regain some strength. In a tag team match or Survivor Series bout, the men resting outside the ring will regain strength.

DEFENSIVE WRESTLING

When your opponent is facing you and preparing to unleash his power move, press the A and B BUTTONS *at the same time.* You'll be able to duck out of the way!

When you find yourself knocked to the canvas or locked in an opponent's sleeperhold or chokehold, press the LEFT and RIGHT ARROWS repeatedly and quickly. If you have enough strength, you'll be able to spring to your feet or break the hold.

KICKING OUT FROM A PIN ATTEMPT

If you have enough strength, you can kick out of your opponent's pin attempt by pressing the LEFT and RIGHT ARROWS repeatedly.

LEAVING THE RING

If you want to leave the ring for a rest, press the A and B BUTTONS, climb to the top of a cornerpost and press the B BUTTON.

Your opponent may follow you to continue the battle on the arena floor, so be careful: Stay out of the ring too long and you'll be counted out of the match!

AVOIDING THE COUNTOUT

There are two ways to lose a match by being counted out of the ring:

1. When you leave the ring and fail to return before the 10-count is complete.
2. When you're in **two players vs. computer** mode and the player outside the ring leaves your designated corner area for longer than a 10-count.

DON'T GET DISQUALIFIED!

When you're in **two players vs. computer** mode, you run the risk of disqualification when both players are in the ring at the same time. The illegal man in the ring (the wrestler whose image is flashing) has a 10-count to leave the ring and return to his assigned corner.

REMATCHES

After each bout, the computer will ask you if you want a rematch against the same opponent or team.

If you do, press the A or B BUTTON within the allotted five seconds.

PERFORMANCE CHART

			BEHIND OPPONENT	
WWF WRESTLER	**A (tap)**	**A (hold)**	**B**	**B then A**
BRUTUS BEEFCAKE	Punch	Headbutt	Sleeperhold	•
RAVISHING RICK RUDE	Punch	Face smash	RUDE AWAKENING	•
BIG BOSS MAN	Punch	Headbutt	Atomic drop	•
HACKSAW JIM DUGGAN	Punch	Kick	Suplex	•
ANDRE THE GIANT	Punch	Kick	Chokehold	Choke & headbutt
RANDY SAVAGE	Punch	Headbutt	Suplex	•
HULK HOGAN	Punch	Big Foot	Suplex	•
ULTIMATE WARRIOR	Punch	Headbutt	Suplex	•
YOU	Punch	Kick	Atomic kneedrop	•

FACING OPPONENT	OPPONENT CORNERED	OPPONENT DOWN		POWER MOVE	CORNERPOST MOVE
B	A+B	A	B	A+B	•
Bodyslam	•	Legbomb	Pin	Flying punch	Flying punch
Bodyslam	•	Elbow smash	Pin	Dropkick	Dropkick
Bodyslam	•	Big splash	Pin	Boss Man Buster	Big splash
Bodyslam	•	Elbow smash	Pin	Three-point Stance	Fistdrop
Bodyslam	Reverse squash	Sit on opponent	Pin	•	•
Bodyslam	•	Knee smash	Pin	Flying elbow	Atomic elbow
Bodyslam	•	Elbow smash	Pin	Dropkick	Hulkster splash
Power throw	•	Elbow smash	Pin	Warrior Wallop	Double Ax
Bodyslam	•	Legdrop	Pin	Dropkick	Dropkick

HULK HOGAN

6′8″ 303 lbs.
Venice Beach, California

As powerful as he is popular, Hulk Hogan lives by three ironclad demandments: "Train, say your prayers, and take your vitamins." Millions of Hogan's fans—his Hulkamaniacs—follow those rules too and have twice cheered the "Hulkster" to the highest pinnacle of success: the WWF Championship. Always ready for a challenge, Hogan's ring record is proof that Hulkamania will live forever!

ULTIMATE WARRIOR

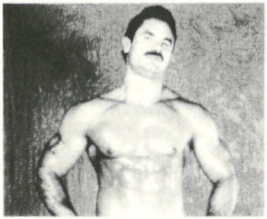
6′2″ 275 lbs.

WWF Champion Ultimate Warrior is a massively muscled package of rage, intensity and electricity. He defeated Hulk Hogan to capture the WWF Championship at *WrestleMania VI*. Since then, the Warrior has accepted the challenge of everyone who has gone for the belt and in rapid fashion has defeated all comers!

BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

6′4″ 271 lbs.
San Francisco, California

Brutus "The Barber" Beefcake has built his reputation by cutting and strutting his way around the WWF. After the Barber renders his opponents unconscious with the sleeperhold, Beefcake snips their hair off with his "barber shears."



RAVISHING RICK RUDE

6′3″ 251 lbs.
Robbinsdale, Minnesota

Master of the Rude Awakening neckbreaker, Ravishing Rick Rude, managed by Bobby "The Brain" Heenan, is one of the most formidable athletes in all the World Wrestling Federation. He possesses arguably the finest physique in the WWF. Many people regard the Ravishing One as a major contender for *any* WWF title.

MACHO KING RANDY SAVAGE

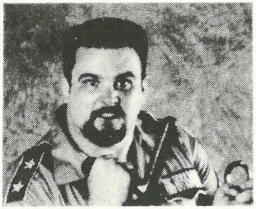
6′2″ 245 lbs.
Sarasota, Florida

Ruler of the Kingdom of the Madness, Macho King Randy Savage is the WWF's one and only king. A master of ruggedness and durability, the Macho King won the WWF Championship by winning four times in the *WrestleMania IV* tournament.

HACKSAW JIM DUGGAN

6′4″ 280 lbs.
Glens Falls, NY

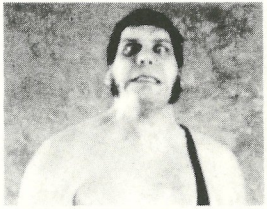
Hacksaw Jim duggan is a rough and tough individual who never backs down from a fight. Duggan has gone up against the biggest athletes in the WWF, and because of his physical capability and never-say-die determination, Hacksaw has always proved himself a winner against such foes.



BIG BOSS MAN

6'6" 357 lbs.
Cobb County, Georgia

A man who puts integrity and morality on the same level of importance as life itself, the Big Boss Man stands by the laws of the land and punishes those who choose to disregard them. This Georgia lawman makes no bones about it: You break the law, and you pay!



ANDRE THE GIANT

7'4" 520 lbs.
Grenoble, French Alps

To see Andre is to know why he is called "The Eighth Wonder of the World." If the term "gargantuan" were to fit a human, it fits him. He doesn't step through the ropes to get into the ring, he steps *over* them! Andre is not only the largest wrestler in the WWF, he is arguably the most menacing.

Distributed and marketed by LJN, Ltd.
1 Spring Street, Oyster Bay, New York, 11771 USA.
European Office: LJN Europe, Friedrichstrasse 9,
D-8000, Munich 40 Germany.

®Registered trademark of TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™ and Hulkster™ are trademarks of the Marvel Comics Group licensed exclusively to TitanSports, Inc. World Wrestling Federation® and WrestleMania® are trademarks of TitanSports, Inc. All character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo,® Nintendo Entertainment System™ and the official seals are trademarks of Nintendo
© 1991 LJN, Ltd. All rights reserved. Game Pak "NES-GP." Made in Japan.

WRESTLER: HULK HOGAN

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
BIG FOOT	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
SUPLEX	B	While behind opponent
ELBOW SMASH	A	While opponent down
DROPKICK	A+B	Power move
HULKSTER SPLASH	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: ULTIMATE WARRIOR

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
HEADBUTT	A	Hold button
POWER THROW	B	While facing opponent
SUPLEX	B	While behind opponent
ELBOW SMASH	A	While opponent down
WARRIOR WALLOP	A+B	Power move
DOUBLE AX	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
HEADBUTT	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
SLEEPERHOLD	B	While behind opponent
LEGBOMB	A	While opponent down
FLYING PUNCH	A+B	Power move
FLYING PUNCH	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: RAVISHING RICK RUDE

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
FACE SMASH	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
RUDE AWAKENING	B	While behind opponent
ELBOW SMASH	A	While opponent down
DROPKICK	A+B	Power move
DROPKICK	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: MACHO KING RANDY SAVAGE

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
HEADBUTT	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
SUPLEX	B	While behind opponent
KNEE SMASH	A	While opponent down
ATOMIC ELBOW	A+B	Power move
FLYING ELBOW	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: HACKSAW JIM DUGGAN

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
KICK	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
SUPLEX	B	While behind opponent
ELBOW SMASH	A	While opponent down
THREE-POINT STANCE	A+B	Power move
FISTDROP	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: BIG BOSS MAN

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
HEADBUTT	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
ATOMIC DROP	B	While behind opponent
BIG SPLASH	A	While opponent down
BOSS MAN BUSTER	A+B	Power move
BIG SPLASH	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: ANDRE THE GIANT

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
KICK	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
CHOKE HOLD	B	While behind opponent
CHOKE & HEADBUTT	B then A	While behind opponent
REVERSE SQUASH	A+B	While opponent cornered
SIT ON OPPONENT	A	While opponent down
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

WRESTLER: YOU

MOVE	CONTROLLER	NOTES
PUNCH	A	Tap button
KICK	A	Hold button
BODYSLAM	B	While facing opponent
ATOMIC DROP	B	While behind opponent
LEGDROP	A	While opponent down
DROP KICK	A+B	Power move
DROPKICK	A	From cornerpost (See cornerpost moves)
PIN ATTEMPT	B	While opponent down (See pin rules)

ETES-VOUS PRET POUR LE DEFI ?

Etes-vous prêt à combattre huit des plus puissants et redoutables catcheurs que le monde ait jamais connus ?

Parce que, sachez-le bien, eux sont prêts à vous affronter.

Brutus Beefcake ne pense qu'à vous faire faire un tour au pays des rêves en vous comprimant les carotides. Vous vous exposez ensuite à un réveil des plus... rudes aux mains de Ravishing Rick Rude. Big Boss Man et André the Giant sont prêts à se lancer de tout leur poids dans la lutte, tandis que Hacksaw Jim Duggan, qui a plus d'un tour dans son sac, vous attend au coin du bois. Et la puissance musculaire des superstars du ring, Macho King Randy Savage, Ultimate Warrior et Hulk Hogan, est à peine croyable !

Quel que soit le mode de jeu que vous sélectionnez, l'extraordinaire dynamisme du grand catch WWF est à vous.

PREPARATION POUR LE COMBAT

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que la console est HORS TENSION.
2. Insérez la cartouche WWF WrestleMania Challenge comme indiqué dans le manuel de votre NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™
3. Mettez la console SOUS TENSION.

Pour commencer : appuyez sur le Bouton START.

LE WRESTLEMANIA CHALLENGE

Le WWF WrestleMania Challenge vous propose huit modes de combat.

Appuyez sur le Bouton START pour afficher l'ECRAN DE SELECTION.

Choisissez l'une des variantes de jeu suivantes au moyen des flèches GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE:

- **Un joueur contre l'ordinateur**
- **Joueur contre joueur**
- **Deux joueurs contre l'ordinateur**

Quand le curseur indique votre sélection sur l'écran, appuyez sur le BOUTON A ou B.

UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR

Il y a quatre façons de jouer contre l'ordinateur :

1. TOURNOI DES HUIT CHAMPIONS

Dans cette version, vous combattez les *huit* superstars WWF individuellement à tour de rôle, en commençant par Brutus "The Barber" Beefcake.

2. COMBAT UN CONTRE UN

Vous choisissez le catcheur que vous voulez être, puis vous sélectionnez votre adversaire.

3. COMBAT PAR EQUIPE

Vous contrôlez les deux catcheurs de l'équipe et vous affrontez une équipe sélectionnée par l'ordinateur.

4. SURVIVOR SERIES

Vous choisissez une équipe de trois hommes qui fera face à trois autres sélectionnés par l'ordinateur au cours d'une série d'éliminatoires. (Voir *Règles de la Survivor Series®*, page 22.)

JOUEUR CONTRE JOUEUR

Il y a trois façons de jouer :

1. COMBAT UN CONTRE UN

Chaque joueur choisit un catcheur WWF et les deux adversaires s'affrontent au cours d'un match normal.

2. COMBAT PAR EQUIPE

Chaque joueur choisit son équipe de deux catcheurs qui se livrent un combat deux contre deux.

3. SURVIVOR SERIES

Chaque joueur dirige une équipe de trois hommes et chaque équipe s'attaque à l'autre dans une série d'éliminatoires. (Voir *Règles de la Survivor Series®*.)

DEUX JOUEURS CONTRE L'ORDINATEUR

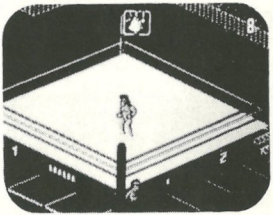
Dans ce combat particulièrement intense, *les deux joueurs unissent leurs forces* pour

former une équipe qu'ils opposent à quatre autres équipes de deux superstars WWF.

SURVIVOR SERIES® ET COMBATS PAR EQUIPE

REGLES DE LA SURVIVOR SERIES®

Ce combat de trois hommes contre trois est organisé selon la formule des éliminatoires. Quand un membre de l'équipe est immobilisé au tapis, il est éliminé de la compétition. Le combat se poursuit alors à deux contre trois, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres d'une des deux équipes aient été éliminés.

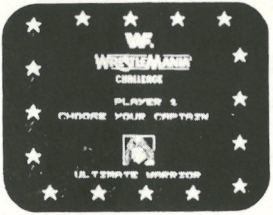


REGLES DU RELAIS

Lorsque vous combattez par équipe ou dans la Survivor Series et que vous voulez sortir du ring et vous faire relayer par votre co-équipier, vous devez amener votre catcheur dans votre coin puis appuyer sur le Bouton SELECT.

CHOIX DU COMBAT ET DES CATCHEURS

Après avoir sélectionné la variante du jeu, vous devrez choisir le capitaine des équipes.



Au moyen des flèches GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, passez du nom d'un joueur à un autre, puis faites votre choix en appuyant sur le BOUTON A ou B.

Sélectionnez ensuite le nombre de joueurs par équipe. Au

moyen des flèches GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, passez de *un* à *deux* et à *trois* joueurs par équipe. L'écran vous indiquera le type de combat qui résulte de votre sélection. Lorsque le curseur indique la sélection voulue, appuyez sur le BOUTON A ou B.

Pour les combats par équipe ou de la Survivor Series, vous aurez ensuite à choisir vos équipiers. Au moyen des flèches GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, passez du nom d'un joueur à un autre, puis faites votre choix d'équipier(s) en appuyant sur le BOUTON A ou B.

NOTE : *En mode joueur contre joueur, les joueurs choisissent leurs équipiers en alternance.*

DEPLACEMENTS DANS LE RING

Pour vous déplacer dans le ring, servez-vous des flèches GAUCHE, DROITE, HAUT et BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE. Appuyez *entre les flèches,* pour vous déplacer *en diagonale.* Au total, huit directions sont possibles.

LES ATTAQUES

Servez-vous des BOUTONS A et B pour attaquer votre adversaire.

Tapez sur le BOUTON A pour que votre catcheur envoie une manchette.

Maintenez le Bouton A enfoncé pour une autre attaque, coup de pied, coup de bélier, big foot ou coup de poing dans la figure (Voir le tableau des performances).

Le BOUTON B permet deux types d'attaque.

Quand vous êtes **en face de votre adversaire,** le BOUTON B vous permet une attaque frontale de plein fouet (sauf dans le cas de l'Ultimate Warrior, qui balance alors son adversaire au tapis).

En appuyant sur le BOUTON B quand vous êtes **derrière votre adversaire,** vous lui appliquez un suplex, un étranglement ou un brise-reins atomique (voir le tableau des performances).

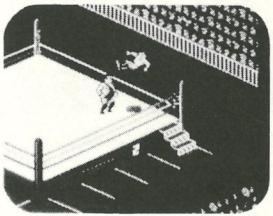
SUPER COUPS

La plupart des joueurs ont des coups extrêmement puissants, qui sont commandés *en appuyant sur les BOUTONS A et B simultanément.*

SAUTS DU POTEAU

Pour tomber sur votre adversaire en sautant d'un poteau :

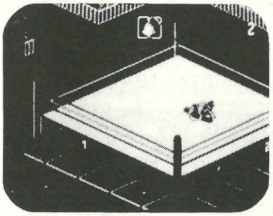
1. Amenez votre catcheur dans l'un des quatre coins du ring.
2. En appuyant sur la FLÈCHE DE DIRECTION voulue (GAUCHE pour le poteau de gauche, HAUT pour celui du haut, etc.), appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B. Votre catcheur monte sur le poteau.



3. Appuyez alors sur le BOUTON A pour faire sauter votre catcheur de tout son poids sur son adversaire. Dans les combats par équipe, si vous voulez attaquer l'équipier de votre adversaire (hors du ring) en sautant du poteau, appuyez sur le BOUTON B. Si vous voulez attaquer votre propre co-équipier (rien que pour rigoler), appuyez sur les BOUTONS A et B simultanément.

IMMOBILISATION

Une fois votre adversaire au tapis, vous pouvez continuer à l'attaquer ou essayer de l'immobiliser.

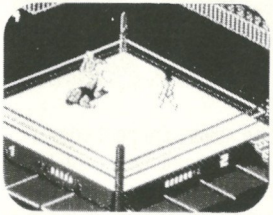


Pour immobiliser votre adversaire, appuyez sur le BOUTON B. Vous n'y parviendrez que si vous l'avez suffisamment affaibli pour l'empêcher de se dégager.

NOTE : *Pour attaquer votre adversaire et essayer de l'immobiliser quand il est au plancher, votre catcheur doit être placé à un niveau supérieur à la taille de l'adversaire.*

FORCE DES ADVERSAIRES

La force des catcheurs en présence dans le ring est indiquée par deux compteurs placés de chaque côté du tablier du ring.



Au début du combat, les deux compteurs sont rouges. Au fur et à mesure que les combattants se fatiguent, leur compteur passe du rouge au blanc. Les combattants reprennent des forces en évitant l'adversaire et en se reposant. Dans les combats par équipe et la Survivor Series, les catcheurs qui sont hors du ring reprennent des forces.

LA LUTTE DEFENSIVE

Quand vous êtes face à un adversaire qui s'apprête à vous envoyer son coup spécial, vous pouvez parer ce coup en appuyant sur les BOUTONS A et B *en même temps.*

Quand vous êtes au plancher ou que votre adversaire vous étrangle, appuyez rapidement plusieurs fois sur les flèches

GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE. S'il vous reste assez de force, vous pourrez vous remettre sur vos pieds ou vous dégager de la prise.

POUR ECHAPPER A L'IMMOBILISATION

S'il vous reste assez de force, vous pouvez échapper à une tentative d'immobilisation en appuyant plusieurs fois de suite sur les flèches GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR SORTIR DU RING

Si vous voulez sortir du ring pour vous reposer, appuyez sur les BOUTONS A et B simultanément lorsque votre catcheur est sur le bord du ring.

Votre adversaire peut vous suivre et continuer le combat dans la salle. Donc, soyez prudent. De plus, si vous restez trop longtemps hors du ring, vous serez éliminé du combat.

POUR EVITER L'ELIMINATION

Les catcheurs peuvent être éliminés du combat dans deux cas :

1. En étant sorti du ring et en n'y revenant pas avant le compte de 10 secondes.
2. En mode **deux joueurs contre l'ordinateur,** si le catcheur qui est hors du ring quitte son coin désigné pendant plus de 10 secondes.

POUR EVITER LA DISQUALIFICATION

En mode **deux joueurs contre l'ordinateur,** vous risquez d'être disqualifié quand les deux joueurs sont dans le ring en même temps. Le catcheur fautif (celui dont la silhouette clignote) a 10 secondes pour sortir du ring et revenir à son coin désigné.

NOUVEAU COMBAT

Après chaque combat, l'ordinateur vous demande si vous voulez un match retour (rematch) contre le même adversaire ou la même équipe.

Pour accepter, appuyez sur le BOUTON A ou B dans les cinq secondes.

TABLEAU DES PERFORMANCES

			DERRIERE L'ADVERSAIRE	
CATCHEUR WWF	**A (taper)**	**A (maintenu)**	**B**	**B puis A**
BRUTUS BEEFCAKE	Manchette	Coup de bélier	Carotides	•
RAVISHING RICK RUDE	Manchette	Coup de poing	Rude réveil	•
BIG BOSS MAN	Manchette	Coup de bélier	Chute atomique	•
HACKSAW JIM DUGGAN	Manchette	Coup de pied	Suplex	•
ANDRE THE GIANT	Manchette	Coup de pied	Étranglement	Étranglement et coup de bélier
RANDY SAVAGE	Manchette	Coup de bélier	Suplex	•
HULK HOGAN	Manchette	Big Foot	Suplex	•
ULTIMATE WARRIOR	Manchette	Coup de bélier	Suplex	•
VOUS	Manchette	Coup de pied	Brise reins atomique	•

DEVANT L'ADVERSAIRE	ADVERSAIRE DANS UN COIN	ADVERSAIRE AU SOL		SUPER COUPS	SAUTS DU POTEAU
B	A+B	A	B	A+B	•
Attaque frontale	•	Bombe coup de jambe	Immobilisation	Manchette en vol	Manchette en vol
Attaque frontale	•	Coup de coude	Immobilisation	Dropkick	Dropkick
Attaque frontale	•	Big splash	Immobilisation	Spécial Boss Man	Big splash
Attaque frontale	•	Coup de coude	Immobilisation	Attaque trois points	Coup de poing
Attaque frontale	Ecrasement arrière	Station assise	Immobilisation	•	•
Attaque frontale	•	Coup de genou	Immobilisation	Coup de coude en vol	Coup de coude atomique
Attaque frontale	•	Coup de coude	Immobilisation	Dropkick	Spécial Hulkster
Projection	•	Coup de coude	Immobilisation	Spécial Warrior	Hâche à deux mains
Attaque frontale	•	Coup de jambe	Immobilisation	Dropkick	Dropkick

HULK HOGAN

2,03 m 136 kg
Venice Beach, Californie

Aussi puissant que populaire, et prêt à tous les challenges, Hulk Hogan vit selon trois principes immuables : "Entraîne-toi, dis tes prières, et prends tes vitamines". Ses millions de fans—les Hulkomaniaques—appliquent les mêmes principes. Ils ont eu deux fois l'occasion d'applaudir le triomphe total de leur idole qui a remporté à deux reprises le championnat WWF. Les performances de Hulk Hogan

démontrent clairement que la Hulkomanie est un phénomène destiné à durer.

ULTIMATE WARRIOR

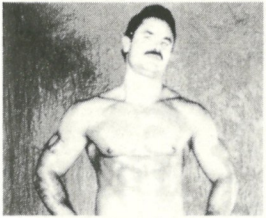
1,88 m 124 kg

Le champion WWF Ultimate Warrior est un paquet de muscles animé par une rage et une intensité électrique. Il a vaincu Hulk Hogan et a remporté le championnat WWF lors de *WrestleMania VI*. Depuis sa victoire, il a affronté tous les adversaires qui prétendaient le détrôner et les a écrasés sans exception de manière expéditive.

BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

1,93 m 123 kg
San Francisco, Californie

Brutus "The Barber" Beefcake s'est taillé sa réputation au cours de multiples rencontres de la WWF. Après avoir étranglé ses adversaires, il profite de leur inconscience pour leur faire une coupe de cheveux "à la Brutus".



RAVISHING RICK RUDE

1,90 m 113 kg
Robbinsdale, Minnesota

Le grand maître du "rude réveil" et du véritable torticolis. Ravishing Rick Rude, avec son entraîneur Bobby Heenan dit "le cerveau", est l'un des athlètes les plus redoutables de la World Wrestling Federation. Il a incontestablement le meilleur physique de toute la WWF et ses prétentions au titre suprême ne sont pas à négliger.

MACHO KING RANDY SAVAGE

1,88 m 110 kg
Sarasota, Floride

Souverain du royaume de la Folie, Macho King Randy Savage est le seul et unique monarque de la WWF. Le Macho King, qui règne par sa force brute et son endurance, a remporté le championnat WWF à quatre reprises dans le tournoi Wrestlemania IV.

HACKSAW JIM DUGGAN

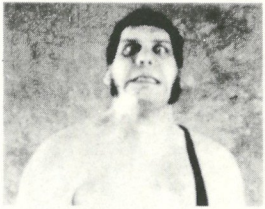
1,93 m 126 kg
Glens Falls, NY

Hacksaw Jim Duggan est un individu coriace qui ne refuse jamais le combat. Il a affronté les athlètes les plus redoutables de la WWF et est systématiquement sorti vainqueur des combats grâce à ses capacités physiques et à sa détermination à toute épreuve.

BIG BOSS MAN

1,98 m 169 kg
Cobb County, Géorgie

Il considère l'honnêteté et la moralité comme d'une importance égale à celle de la vie elle-même. Big Boss Man assure la défense de la Loi et punit ceux qui osent l'enfreindre. Chargé de la police de Géorgie, il ne connaît qu'une chose : vous ne respectez pas la loi, vous payez !



ANDRÉ THE GIANT

2,23 m 234 kg
Grenoble, France

Il suffit de voir André pour comprendre pourquoi on l'appelle "la huitième merveille du monde". Pour monter sur le ring, ce digne héritier de Gargantua et Pantagruel ne passe pas entre les cordes : il se contente de les enjamber. Doué du physique le plus imposant de tous les athlètes de la WWF, il peut aussi être considéré comme le plus menaçant.

Distributed and marketed by LJN, Ltd.
1 Spring Street, Oyster Bay, New York, 11771 USA.
European Office: LJN Europe, Freidrichstrasse 9,
D-8000, Munich 40 Germany.

®Marque déposée de TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™ et Hulkster™ sont des marques de commerce du Marvel Comics Group, qui en a accordé la licence exclusive à TitanSports, Inc. World Wrestling Federation® et WrestleMania® sont des marques de commerce de TitanSports, Inc. Tous les personnages et leurs représentations sont des marques de commerce de TitanSports, Inc. Tous droits réservés. Nintendo®, Nintendo Entertainemnt System™ et le sceau officiel sont des marques de commerce de Nintendo © 1991 LJN, Ltd.
Tous droits réservés. Game Pak «NES-GP». Fabriqué au Japon.

CATCHEUR : HULK HOGAN

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
BIG FOOT	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
SUPLEX	B	Derrière l'adversaire
COUP DE COUDE	A	Adversaire au sol
DROPKICK	A+B	Super coup
SPECIAL HULKSTER	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : ULTIMATE WARRIOR

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
BELIER	A	Maintenir le bouton enfoncé
PROJECTION	B	Face à l'adversaire
SUPLEX	B	Derrière l'adversaire
COUP DE COUDE	A	Adversaire au sol
SPECIAL WARRIOR	A+B	Super coup
HACHE A 2 MAINS	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
BELIER	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
CAROTIDES	B	Derrière l'adversaire
BOMBE COUP DE JAMBE	A	Adversaire au sol
MANCHETTE EN VOL	A+B	Super coup
MANCHETTE EN VOL	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : RAVISHING RICK RUDE

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
COUP DE POING FIGURE	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
RUDE REVEIL	B	Derrière l'adversaire
COUP DE COUDE	A	Adversaire au sol
DROPKICK	A+B	Super coup
DROPKICK	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : MACHO KING RANDY SAVAGE

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
BELIER	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
SUPLEX	B	Derrière l'adversaire
COUP DE GENOU	A	Adversaire au sol
COUDE ATOMIQUE	A+B	Super coup
COUDE EN VOL	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : HACKSAW JIM DUGGAN

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
COUP DE PIED	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
SUPLEX	B	Derrière l'adversaire
COUP DE COUDE	A	Adversaire au sol
ATTAQUE 3 POINTS	A+B	Super coup
COUP DE POING	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : BIG BOSS MAN

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
BELIER	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
CHUTE ATOMIQUE	B	Derrière l'adversaire
BIG SPLASH	A	Adversaire au sol
SPECIAL BOSS MAN	A+B	Super coup
BIG SPLASH	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : ANDRE THE GIANT

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
COUP DE PIED	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
ETRANGLEMENT	B	Derrière l'adversaire
ETRANGLEMENT ET BELIER	B puis A	Adversaire au sol
ECRASEMENT ARRIERE	A+B	Super coup
STATION ASSISE	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

CATCHEUR : VOUS

COUP	COMMANDE	NOTES
MANCHETTE	A	Taper sur le bouton
COUP DE PIED	A	Maintenir le bouton enfoncé
ATTAQUE FRONTALE	B	Face à l'adversaire
CHUTE ATOMIQUE	B	Derrière l'adversaire
COUP DE JAMBE	A	Adversaire au sol
DROPKICK	A+B	Super coup
DROPKICK	A	A partir du poteau (Voir sauts du poteau)
ESSAI D'IMMOBILISATION	B	Adversaire au sol (Voir règles d'immobilisation)

BEN JE KLAAR VOOR DE UITDAGING?

Denk je dat je opgewassen bent tegen de acht sterkste en meest geduchte worstelaars die de wereld ooit heeft gekend?

Want zij staan klaar om met jou de strijd aan te binden!

Brutus Beefcake wil je naar dromenland sturen met zijn sleeperhold waarna Ravishing Rick Rude je wel eens op zeer brute wijze zou kunnen wakker schudden. Big Boss Man en Andre the Giant staan klaar om hun massieve lichamen in de strijd te werpen, terwijl Hacksaw Jim Duggan meer slinkse strategieën in petto heeft dan je je kunt voorstellen! En je zult versteld staan van de brute spierkracht van Macho King "Randy Savage", Ultimate Warrior en Hulk Hogan!

Ongeacht hoe je het spel speelt, de opwinding van WWF worstelen ligt nu in jouw handen.

VOORBEREIDING VOOR HET SPEL

DE CASSETTE INBRENGEN

1. Zorg dat de schakelaar UIT staat.
2. Breng de WWF WrestleMania Challenge cassette in, zoals beschreven in de handleiding voor het NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
3. Zet de schakelaar AAN.

Druk op de STARTKNOP om het spel te beginnen.

NEEM DE WRESTLEMANIA UITDAGING AAN

WWF WrestleMania Challenge biedt acht verschillende opwindende manieren van worstelen.

Druk op de STARTKNOP voor het KEUZESCHERM.

Gebruik de Vierpuntsdruktoets voor het kiezen van één van de volgende spelvarianten:

- **Eén speler tegen de computer**
- **Speler tegen speler**
- **Twee spelers tegen de computer**

Wanneer de pijl op het scherm het gewenste spel aanwijst, op de A of B knop drukken.

EÉN SPELER TEGEN DE COMPUTER

Er zijn vier spelvarianten als je het tegen de computer opneemt:

1. EIGHT-MAN TOURNAMENT

In deze versie bind je de strijd aan met alle acht WWF supersterren, de één na de ander, met Brutus "The Barber" Beefcake als eerste.

2. ONE-ON-ONE ACTION

Je kiest de worstelaar die jij wilt zijn en vervolgens kies je je tegenstander.

3. TAG TEAM ACTION

Hier strijden jouw twee worstelaars met twee die de computer kiest.

4. SURVIVOR SERIES®

Je kiest een team bestaande uit drie worstelaars die drie tegenstanders moeten uitschakelen. De computer kiest je drie tegenstanders. *(Zie de regels voor de overlevingsserie op blz. 40)*

SPELER TEGEN SPELER

Hier zijn drie spelvarianten:

1. ONE-ON-ONE ACTION

Iedere speler kiest een WWF ster als tegenstander in een standaardwedstrijd.

2. TAG TEAM ACTION

Iedere speler kiest twee worstelaars die het tegen het andere team moeten opnemen.

3. SURVIVOR SERIES®

Hier voert elke speler drie worstelaars aan die moeten proberen de drie tegenstanders uit te schakelen. *(Zie de regels voor de overlevingsserie.)*

TWEE SPELERS TEGEN DE COMPUTER

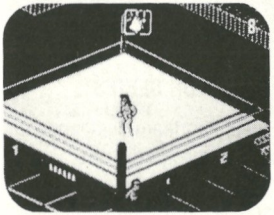
In dit opwindende spel verenigen beide spelers hun

krachten in hun gezamenlijke strijd tegen vier andere supersterke WWF duo's.

SURVIVOR SERIES® en TAG TEAM ACTION

REGELS VOOR DE SURVIVOR SERIES®

In deze spelvariant dienen drie worstelaars hun drie tegenstanders uit te schakelen. Wanneer een worstelaar is uitgeschakeld, kan hij niet meer aan het spel meedoen. De wedstrijd wordt dan drie tegen twee voortgezet. Wanneer de volgende worstelaar op de grond ligt, is ook hij uitgeschakeld, enzovoort. De worstelpartij gaat door tot alle worstelaars van een team zijn uitgeschakeld.



WIE SPEELT ER MEE?

Wanneer je worstelt in een TAG TEAM strijd of in Survivor Series® en je wilt je partner vervangen, manoeuvreer je jouw man in de ring naar de hoek van jouw team. Druk vervolgens op de SELECTKNOP.

HET SPEL EN DE WORSTELAARS KIEZEN

Als je een spelvariant gekozen hebt, dien je een aanvoerder aan te wijzen.

Gebruik de PIJLEN van de Vierpuntsdruktoets voor het selecteren van je aanvoerder. Maak vervolgens je keuze door op de A of B KNOP te drukken.

Kies vervolgens het aantal worstelaars per team. Gebruik de PIJLEN van de Vierpuntsdruktoets voor de keuze van *één, twee* of *drie* worstelaars per team. Het keuzescherm beschrijft dan het spel dat jij gekozen hebt.

Druk op de A of B KNOP, wanneer de pijl op het scherm jouw keuze aanwijst.

Als je TAG TEAM of SURVIVOR SERIES® SPEELT, vraagt de computer je je teampartners te

kiezen. Gebruik de PIJLEN van de Vierpuntsdruktoets om je partner te kiezen. Druk op de A of B KNOP wanneer de pijl op het scherm de partner van jouw keuze aanwijst.

OPMERKING: *Wanneer twee spelers tegen elkaar spelen, kiezen zij om beurten teampartners.*

RONDLOPEN BINNEN DE RING

Gebruik de Vierpuntsdruktoets om binnen de ring rond te lopen. Als je tussen de pijlen drukt, kun je je diagonaal voortbewegen.

AANVALLEN

Gebruik de A en B KNOPPEN voor een aanval op je tegenstander.

Als je op de A KNOP tikt, deelt jouw worstelaar een stoot uit.

Als je de A KNOP ingedrukt houdt, voert jouw worstelaar een ander soort manoeuvre uit, hetzij een kick, hoofdstoot, voetstoot of slag in het gezicht (Zie de combinatietabel).

Met de B KNOP kun je twee verschillende soorten aanvallen uitvoeren.

Als je voor je tegenstander staat en je drukt op de B KNOP, voert jouw worstelaar een bodyslam uit (tenzij je met de Ultimate Warior speelt, die dan een power throw uitvoert).

Als je achter je tegenstander staat en je drukt op de B KNOP, dan voert jouw worstelaar een speciale beweging uit zoals een suplex, een wurggreep of een atomic kneedrop (Zie de combinatietabel).

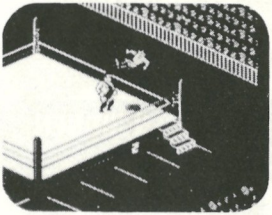
POWER MOVES

De meeste worstelaars hebben een speciale "power move". Hiervoor moet gelijktijdig op de A en B KNOP gedrukt worden.

AANVALLEN VANAF DE TOP VAN DE HOEKPAAL

Voor een aanval vanaf de top van de hoekpaal:

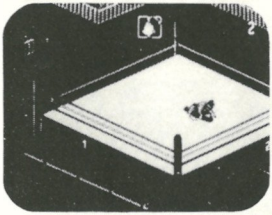
1. Beweeg je man naar één van de vier hoeken in de ring.
2. Terwijl je op de juiste pijlen van de Vierpuntsdruktoets drukt (LINKS voor linker hoek, OP voor bovenste hoek etc.), tegelijkertijd op de A en B KNOP drukken. Je worstelaar klimt dan bovenop de hoekpaal.



3. Als je eenmaal op de paal staat, druk je op de A KNOP en je worstelaar springt bovenop je tegenstander. Als je twee tegen twee speelt en je wilt de partner van je tegenstander (buiten de ring) aanvallen, moet je op de B KNOP drukken. Als je je eigen partner wilt aanvallen (Hé, loyaliteit is ook niet meer zoals vroeger), druk je tegelijkertijd op de A en B KNOP.

NEERDRUKKEN

Als je je tegenstander eenmaal op de vloer hebt liggen, kun je óf blijven aanvallen óf hem proberen neer te drukken.

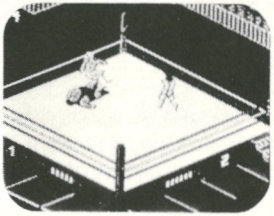


Voor een poging tot neerdrukken moet je op de B KNOP drukken. Je tegenstander is alleen dan verslagen, als hij zo uitgeput is dat hij zich niet meer kan bevrijden.

OPMERKING: *Voor aanvallen of pogingen om je tegenstander neer te drukken als hij op de vloer ligt, moet jouw worstelaar bovenop zijn middel zitten.*

OP DE HOOGTE BLIJVEN VAN JE KRACHT

De kracht van elke worstelaar in de ring wordt aangegeven door twee energiemeters aan weerszijden van de ring.



Aan het begin van elke wedstrijd staan beide meters volledig op rood. Hoe meer energie tijdens de wedstrijd gebruikt wordt, hoe witter de meter wordt. Als je je tegenstander kunt ontwijken en wat kan rusten, kun je weer wat op krachten komen. In een "twee tegen twee" wedstrijd of in een overlevingsserie, kunnen de worstelaars buiten de ring weer op krachten komen.

DEFENSIEF WORSTELEN

Als je voor je tegenstander staat en hij maakt zich klaar voor een power move, druk dan tegelijkertijd op de A en B KNOP. Zo ontwijk je dan zijn klap op tijd.

Als je gevloerd bent of als je tegenstander je in een sleeperhold of wurggreep

vasthoudt, druk dan meerdere malen snel links of rechts op de Vierpuntsdruktoets. Als je voldoende kracht hebt, kun je weer opspringen of jezelf uit de greep bevrijden.

JEZELF UIT EEN NEERDRUKPOGING BEVRIJDEN

Als je genoeg kracht hebt, kun je jezelf uit een neerdrukpoging bevrijden door meerdere malen op de PIJLEN van de Vierpuntsdruktoets te drukken.

DE RING VERLATEN

Als je de ring wilt verlaten om uit te rusten, klim dan bovenop een hoekpaal en druk op de B KNOP. Je tegenstander kan je echter volgen om de strijd buiten de ring voort te zetten, wees dus op je hoede. Als je te lang buiten de ring blijft, word je automatisch uitgeschakeld!

UITSCHAKELING VOORKOMEN

Er zijn twee manieren waarop je uitgeschakeld kunt worden:

1. Als je de ring verlaat en niet binnen 10 tellen weer terugkeert.
2. Als twee spelers tegen de computer spelen en de speler buiten de ring de aangewezen hoek langer dan 10 tellen verlaat.

DISKWALIFICATIE!

Als twee spelers tegen de computer spelen, loop je kans op diskwalificatie wanneer beide spelers tegelijkertijd in de ring zijn. De illegale speler (blinkend) heeft 10 tellen de tijd om de ring te verlaten en naar zijn aangewezen hoek te gaan.

REVANCHEWEDSTRIJD

Na elke strijd, vraagt de computer of je een revanchewedstrijd wilt tegen dezelfde tegenstander of hetzelfde team.

Als je dat wenst, moet je binnen vijf seconden op de A of B KNOP drukken.

COMBINATIETABEL

			ACHTER TEGENSTANDER	
WWF WORSTELAAR	**A (tikken)**	**A (ingedrukt houden)**	**B**	**B, dan A**
BRUTUS BEEFCAKE	Stoot	Hoofdstoot	Sleeperhold	•
RAVISHING RICK RUDE	Stoot	Slag in het gezicht	RUW ONTWAKEN	•
BIG BOSS MAN	Stoot	Hoofdstoot	Supersmak	•
HACKSAW JIM DUGGAN	Stoot	Kick	Suplex	•
ANDRE THE GIANT	Stoot	Kick	Wurggreep	Wurggreep en hoofdstoot
RANDY SAVAGE	Stoot	Hoofdstoot	Suplex	•
HULK HOGAN	Stoot	Voetstoot	Suplex	•
ULTIMATE WARRIOR	Stoot	Hoofdstoot	Suplex	•
JIJ	Stoot	Kick	Atomic kneedrop	•

VOOR EGENSTANDER	TEGENSTANDER IN DE HOEK	TEGENSTANDER NEER		POWER MOVE	VANAF HOEKPAAL
B	A+B	A	B	A+B	•
Bodyslam	•	Legbomb	Neerdrukken	Vliegende stoot	Vliegende stoot
Bodyslam	•	Elleboogstoot	Neerdrukken	Dropkick	Dropkick
Bodyslam	•	Big splash	Neerdrukken	Boss Man Buster	Big splash
Bodyslam	•	Elleboogstoot	Neerdrukken	Three-point stance	Vuistslag
Bodyslam	Achterwaartse stoot	Zitten op tegenstander	Neerdrukken	•	•
Bodyslam	•	Kniestoot	Neerdrukken	Vliegende elleboog	Super elleboogstoot
Bodyslam	•	Elleboogstoot	Neerdrukken	Dropkick	Hulkster splash
Power throw	•	Elleboogstoot	Neerdrukken	Warrior afranseling	Dubbele stoot
Bodyslam	•	Legdrop	Neerdrukken	Dropkick	Dropkick

HULK HOGAN

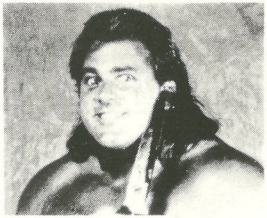
2 meter en 3 cm. 136 kg.
Venice Beach, Californië

Hij is sterk en populair. Hulk Hogan heeft drie levensregels: "Train, zeg je gebeden en slik je vitaminepillen." Miljoenen Hogan fans—de Hulkamaniacs—volgen die regels en hebben de Hulkster al tweemaal naar de hoogste overwinning geschreeuwd: Het WWF kampioenschap. Hij staat altijd klaar voor een uitdaging. Zijn recordaantal overwinningen bewijst dat Hulkamania altijd zal blijven bestaan!

ULTIMATE WARRIOR

1 meter en 88 cm. 124 kg.

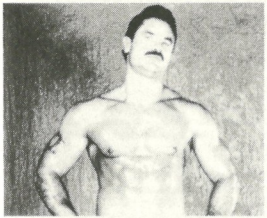
WWF kampioen Ultimate Warrior is een massief gespierde bundel strijdlust, energie en electriciteit. Hij versloeg Hulk Hogan tijdens WrestleMania VI en greep de titel. Sindsdien heeft hij elke uitdaging aangenomen en tot nu toe zijn titel met succes tegen alle tegenstanders verdedigd.



BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

1 meter en 93 cm. 123 kg.
San Francisco, Californië

Brutus "the Barber" Beefcake heeft zijn reputatie opgebouwd door zijn weg door de WWF letterlijk te snijden en hakken. Nadat hij zijn tegenstanders buiten westen heeft geslagen, knipt Beefcake hun haar af met een "kappersschaar".



RAVISHING RICK RUDE

1 meter en 90 cm. 113 kg.
Robbinsdale, Minnesota

De meester van de nekbreker die iedere tegenstander daarmee ruw wakker schudt. Ravishing Rick Rude, wiens manager Bobby "The Brain" Heenan is, is één van de meest formidabele atleten in de World Wrestling Federation. Hij heeft ongetwijfeld de beste lichaamsbouw in de WWF. Velen beschouwen Ravishing Rick Rude als een goede kanshebber voor de WWF titel.

MACHO KING "RANDY SAVAGE"

1 meter en 88 cm. 110 kg.
Sarasota, Florida

Hij is koning in het koninkrijk der waanzin. Macho King "Randy Savage" is de enige echte koning in de WWF. Een meester in kracht en doorzettingsvermogen. Macho King won de titel tijdens WrestleMania IV dankzij vier overwinningen.

HACKSAW JIM DUGGAN

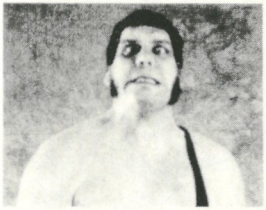
1 meter en 93 cm. 126 kg.
Glens Falls, NY

Hacksaw Jim Duggan is gewelddadig en keihard en altijd in voor een gevecht. Duggan heeft tegen de grootste sterren in de WWF gevochten en dankzij zijn fysieke kracht en doorzettingsvermogen heeft hij regelmatig deze sterren verslagen.

BIG BOSS MAN

1 meter en 98 cm. 169 kg.
Cobb County, Georgia

Een man voor wie integriteit en moraal even belangrijk zijn als het leven zelf. Big Boss Man leeft volgens de wetten der natuur en straft diegenen die hem niet respecteren. Deze wetsdienaar uit Georgia maakt geen grapjes: Als je de wet overtreedt moet je er voor boeten!



ANDRE THE GIANT

2 meter en 23 cm. 234 kg.
Grenoble, Franse Alpen

Als je Andre ziet, begrijp je waarom hij het achtste wereldwonder genoemd wordt. Hij is gigantisch. Hij stapt niet tussen de touwen de ring in maar over de touwen! Andre is niet alleen de grootste worstelaar in de WWF maar ongetwijfeld ook de meest bedreigende.

Distributed and marketed by LJN, Ltd.
1 Spring Street, Oyster Bay, New York, 11771 USA.
European Office: LJN Europe, Freidrichstrasse 9,
D-8000, Munich 40 Germany.

® Geregistreerd handelsmerk van TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™ en Hulkster™ zijn handelsmerken van de Marvel Comics Group onder exclusieve licentie voor TitanSports, Inc. World Wrestling Federation® en WrestleMania® zijn handelsmerken van TitanSports, Inc. Alle voorkomende personages zijn handelsmerken van TitanSports, Inc. Alle rechten voorbehouden. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® en de officiele zegels zijn handelsmerken van Nintendo © 1991 LJN, Ltd. Alle rechten voorbehouden. Game Pak "NES-GP" Made in Japan.

WORSTELAAR: HULK HOGAN

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
VOETSTOOT	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
SUPLEX	B	Achter tegenstander
ELLEBOOGSTOOT	A	Tegenstander neer
DROPKICK	A+B	Power move
HULKSTER SPLASH	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: ULTIMATE WARRIOR

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
HOOFDSTOOT	A	Hou knop ingedrukt
POWER THROW	B	Voor tegenstander
SUPLEX	B	Achter tegenstander
ELLEBOOGSTOOT	A	Tegenstander neer
WARRIOR AFRANSELING	A+B	Power move
DUBBELE STOOT	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
HOOFDSTOOT	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
SLEEPERHOLD	B	Achter tegenstander
LEGBOMB	A	Tegenstander neer
VLIEGENDE STOOT	A+B	Power move
VLIEGENDE STOOT	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: RAVISHING RICK RUDE

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
SLAG IN HET GEZICHT	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
RUW ONTWAKEN	B	Achter tegenstander
ELLEBOOGSTOOT	A	Tegenstander neer
DROPKICK	A+B	Power move
DROPKICK	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: MACHO KING "RANDY SAVAGE"

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
HOOFDSTOOT	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
SUPLEX	B	Achter tegenstander
KNIESTOOT	A	Tegenstander neer
SUPER ELLEBOOGSTOOT	A+B	Power move
VLIEGENDE ELLEBOOG	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: HACKSAW JIM DUGGAN

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
KICK	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
SUPLEX	B	Achter tegenstander
ELLEBOOGSTOOT	A	Tegenstander neer
THREE-POINT STANCE	A+B	Power move
VUISTSLAG	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: BIG BOSS MAN

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
HOOFDSTOOT	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
SUPERSMAK	B	Achter tegenstander
BIG SPLASH	A	Tegenstander neer
BOSS MAN BUSTER	A+B	Power move
BIG SPLASH	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: ANDRE THE GIANT

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
KICK	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
WURGGREEP	B	Achter tegenstander
WURGGREEP en HOOFDSTOOT	B dan A	Achter tegenstander
ACHTERWAARTSE STOOT	A+B	Tegenstander in hoek
ZITTEN OP TEGENSTANDER	A	Tegenstander neer
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WORSTELAAR: JIJ

BEWEGING	CONTROLEKNOP	OPMERKINGEN
STOOT	A	Tik op knop
KICK	A	Hou knop ingedrukt
BODYSLAM	B	Voor tegenstander
SUPERSMAK	B	Achter tegenstander
LEGDROP	A	Tegenstander neer
DROPKICK	A+B	Power move
DROPKICK	A	Vanaf hoekpaal (Zie aanvallen vanaf de hoekpaal)
POGING TOT NEERDRUKKEN	B	Tegenstander neer (Zie regels over neerdrukken)

WARNING
DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System® (NES™) and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt me je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

10718

ARCH RIVALS®

A full-court basketbrawl.
Based on the Arcade smash!

Le vrai jeu de basket-catch.
Basé sur le jeu d'arcade !

Een razend basketbalspel dat gebruik
maakt van het hele veld.
Gebaseerd op Arcade Smash!

- **If you can't block your opponent's shot—knock his block off!**
- **1 & 2 player head to head action.**

- **Si vous n'arrivez pas à le bloquer, abattez-le !**
- **Jeu à 1 et 2 joueurs face à face.**

- **Als je de worp van je tegenstander niet kan blokkeren—haal hem er onderuit!**
- **Kan door 1 of twee spelers gespeeld worden.**

Acclaim® entertainment, inc
Masters of the Game™

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc
Arch Rivals® 1989 Licensed from Midway Manufacturing Company Acclaim® and Masters of the Game® are trademarks of Acclaim Entertainment Inc Nintendo® Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo 1991 Acclaim Entertainment Inc All rights reserved Printed in Japan

Acclaim® est une marque de commerce d Acclaim Entertainment Inc
Arch Rivals® 1989 Sous licence de Midway Manufacturing Company Acclaim® et Master of the Game® sont des marques de commerce d'Acclaim Entertainment Inc Nintendo® et Nintendo Entertainment System de commerce de Nintendo 1991 Acclaim Entertainment Inc Tous droits reserves Imprime au Japon

Acclaim® is een handelsmerk van Acclaim Entertainment Inc
Toestemming voor Arch Rivals® 1989 verleend door Midway Manufacturing Company Acclaim® en Masters of the Game® zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment Inc Nintendo® Nintendo Entertainment System zijn handelsmerken van Nintendo 1991 Acclaim Entertainment Inc Alle rechten voorbehouden Gedrukt in Japan